KATHMANDU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 1

Spielmaterial

- **3 Charakterplättchen**

Änderungen im Spielaufbau

Zusätzlich zu den Charakterplättchen des Grundspiels habt ihr nun noch die Auswahl aus 3 weiteren Charakterplättchen. Mit diesen neuen Charakteren bekommt ihr zum Spielstart jeweils 1 Plättchen pro Ressource, 1 weiteres nach Wahl, sowie 3 Startausrüstungskarten.

Änderungen im Spielablauf

Die individuellen Fähigkeiten der neuen Charaktere werden im Folgenden genauer erläutert:

Kartografin:
Wenn eine andere Person mit ihrem Yak auf dem Feld zum Stehen kommt, auf dem sich das Yak der Kartografin gerade befindet, darf diese Person **keine Landkarte** mit ihr **tauschen**. **Gleichfarbige Landkartenpaare** gelten für sie sofort als gesichert und bringen ihr in der Schlusswertung **8 Punkte** ein.

Bote:
Wenn das Zielfeld des Boten ein **Stadt- oder Tempelfeld** ist, erhält er **1 Kompass** oder **1 Yak-Futter** aus dem Vorrat.

Abenteurer:
Der Abenteurer kann **einmal pro Zug** eine beliebige Ressource abgeben, um sein Yak innerhalb der Bewegung **einmal** rechtwinklig **abbiegen** zu lassen.

Est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

KATHMANDU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 2

Spielmaterial

- **3 Charakterplättchen**

Änderungen im Spielaufbau

Zusätzlich zu den Charakterplättchen des Grundspiels habt ihr nun noch die Auswahl aus 3 weiteren Charakterplättchen. Mit diesen neuen Charakteren bekommt ihr zum Spielstart jeweils 1 Plättchen pro Ressource, 1 weiteres nach Wahl, sowie 3 Startausrüstungskarten.

Änderungen im Spielablauf

Die individuellen Fähigkeiten der neuen Charaktere werden im Folgenden genauer erläutert:

Pfadfinderin:
Die Pfadfinderin kann **einmal pro Durchgang** die Augenzahl des **schwarzen Würfels** auf einen anderen Würfel **addieren** und so die Bewegungsschritte ihres Yaks erhöhen. Sie muss beide Würfel gestapelt auf ein Würfelfeld ihres Spieltableaus legen.
Sie bekommt jedoch nur die Ressource des anderen Würfels.

Dieb:
Wenn der Dieb seine Bewegung auf einem Feld mit dem Yak einer anderen Person beendet, darf er dieser Person entweder **1 Ausrüstungskarte klauen** (ohne Landkartentausch) **oder** ihr **1 Ressource stehlen** und **1 Landkarte** mit ihr **tauschen**.

Fotograf:
Der Fotograf kann einmal im Spiel **1 Ressource** aus seinem Vorrat auf sein Charakterkärtchen legen. Diese Art Ressource gilt für ihn ab diesem Zeitpunkt als **Joker.**

Est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

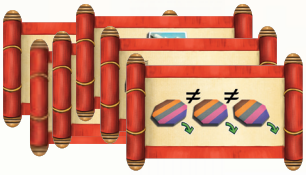
KATHMANDU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 3

Spielmaterial

- **3 Marktplättchen**
- **6 Angebotsplättchen**



Änderungen im Spielaufbau

Legt beim Spielaufbau je **1 Marktplättchen** auf die unten rechts mit einem kleinen Turm markierten Felder des 2. und 4. Tableaus der Landschaft, gezählt vom Start aus (bzw. das 2., 4. und 7. im **Langen Spiel**: auf dem 4. Tableau wird dann kein Tempelplättchen ausgelegt). Mischt die **Angebotsplättchen** und legt jeweils 1 an die Landschaftstableaus mit den Marktplättchen.

Änderungen im Spielablauf

Ist dein **Zielfeld** ein **Marktplättchen**, erhältst du den auf dem neben dem Tableau liegenden Angebotsplättchen abgebildeten **Bonus**. Du darfst jeden Markt nur einmal pro Spiel besuchen!

Erhalte die oberste Karte vom Stapel der **Tierkarten**.

Erhalte **1 Landkarte** deiner Wahl aus der Auslage. Du darfst auch vom Stapel ziehen.

Erhalte die oberste Karte vom Stapel der **Ausrüstungskarten.**

Erhalte **3 beliebige** aber unterschiedliche **Ressourcen** aus dem Vorrat.

Stelle die erste **Opfergabe** von links von deinem Spieltableau auf das Marktplättchen – du erhältst keine Landkarte.

Dein aktuelles Yakplättchen gilt als erfüllt: Decke das nächste Yakplättchen auf.

Est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

KATHMANDU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 1

Components

- **3 Character cards**

Changes to setup

In addition to the character cards from the base game, you now have the option to choose from 3 additional character cards. With these new characters you will receive 1 of each resource, 1 additional resource of your choice, and 3 starting equipment cards at the start of the game.

Changes to gameplay

The individual abilities of the new characters are explained in more detail below:

Cartographer:
When another player's yak ends its movement on the same space as the Cartographer's yak, that player **may not swap maps** with the Cartographer. **Matching pairs** of maps are immediately considered secured for the Cartographer and will be worth **8 points** in the final scoring.

Messenger:
If the Messenger's target space is a **city or temple space**, they receive **1 compass** or **1 yak fodder** from the supply.

Adventurer:
Once per turn, the Adventurer can spend any **1 resource** to allow their yak to make **one right-angled turn** during its movement.

Est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

KATHMANDU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 2

Components

- **3 Character cards**

Changes to setup

In addition to the character cards from the base game, you now have the option to choose from 3 additional character cards. With these new characters you will receive 1 of each resource, 1 additional resource of your choice, and 3 starting equipment cards at the start of the game.

Changes to gameplay

The individual abilities of the new characters are explained in more detail below:

Scout:

Once per day, the Scout can **add** the value of the **black die** to another die, increasing the number of steps their yak can move. They must stack both dice on one dice space of their player board. They still only receive the resource from the non-black die.

Thief:

When the Thief ends their movement on a space with another player's yak, they may either **steal 1 equipment card** from that player (without swapping a map) or **steal 1 resource** and **swap 1 map** with them.

Photographer:

Once during the game, the Photographer can place **1 resource** from their supply on their character card. From that point on, that type of resource counts as a **wild** resource for them.

Est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

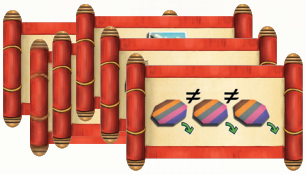
KATHMANDU

Base game required to play. /
Nécessite le jeu de base. /
Nur mit dem Basisspiel spielbar.

QUEENIE 3

Components

- 3 Market tiles
- 6 Offer tiles



Changes to setup

During setup, place **1 market tile each** on the space marked by a little tower in the right-hand corner on the 2nd and 4th board of the landscape, counted from the start (In the long game: place them on the 2nd, 4th, and 7th board; no temple tile will be placed on the 4th board in this case). Shuffle the **offer tiles** and place one face up next to each terrain board that has a market tile.

Changes to gameplay

If your **target space** is a **market tile**, you receive the **bonus** shown on the offer tile next to the board that market tile is one. You can only visit each market once per game!

Receive the top card from the **animal card** deck.

Receive **1 map** of your choice from the display. You may also draw from the stack.

Receive the top card from the **equipment card** deck.

Receive **3 different resources** of your choice from the supply.

Place the first **offering** from the left side of your player board on the market tile – you do **not** receive a map.

You **fulfill your current yak tile**: reveal the next yak tile.

Est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.